

実践研究

初年次教育における「フレッシュマンキャンプ」の意義と課題
～スポーツ情報マスメディア学科の取り組みから～阿部 篤志 藤本 晋也 山内 亨 栗木 一博
齋 藤 博 高成田 享 高橋 義夫 石丸 出穂

Atsushi Abe, Shinya Fujimoto, Toru Yamanouchi, Kazuhiro Awaki, Hiroshi Saito, Toru Takanarita, Yoshio Takahashi, Izuho Ishimaru: Importance and challenges of “Freshman Camp” as first year experience – Practical case of Department of Sport Intelligence and Mass media. Bulletin of Sendai University, 45 (1) : 21-34, September, 2013.

Abstract: Department of Sport Intelligence and Mass media (SIM) conducted new “Freshman Camp” as university’s “First Year Experience” in April 2013. All freshmen participated in the program. Three Concepts of 1) Conveying of SIM principle, 2) Sharing intense experience, and 3) Communication between freshmen, higher students and faculties, delivered through each events on 2 days. Especially Project Adventure (PA) and workshop sessions were core, freshmen faced the issues that what university is, how they can adapt college life, and *raison d’être* of friends through those. This issue examined the relation between “Expected value” and “Impression value”.

Key words: Sharing Intense Experience, Project Adventure, Workshop

キーワード: 強烈な体験の共有, プロジェクト・アドベンチャー, ワークショップ

I. 緒言

本学体育学部スポーツ情報マスメディア (SIM) 学科 (以下、「本学科」と表記) は平成 25 年春, 初年次教育の一環として, 新たに全新生を対象とした「SIM フレッシュマンキャンプ 2013」を企画・実施した。なぜ本学科はフレッシュマンキャンプを行なうに至ったのか, 本稿ではその背景から紐解きつつ, フレッシュマンキャンプの概要及び学生を対象に実施した事後アンケート調査結果などについて報告する。

1. 初年次教育に関わる動向

中央教育審議会 (以下, 中教審) は平成 25

年 4 月 25 日, 第 85 回総会において「第 2 期教育振興基本計画について (答申)」¹⁾ を取りまとめた。大学教育の質的転換を通じて, これからの若者が「社会を生き抜く力」を育む上で, どんな環境でも「答えのない問題」に最善解を導くことができる力を養う「課題探求能力の修得」を図ることがミッションの一つとして掲げられた。

この課題への対応の一方策として, 平成 24 年 8 月の中教審答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」の中で, 新生に対して「学ぶことの重要性」や「学び方の質的転換」を理解してもらうための「初年次教育」の必要性が指摘されている。本答申に先駆けて国公立大学の学長, 学部長を対象に実施

された「学士課程教育の現状と課題に関するアンケート調査結果」においても、高大の円滑な接続における「初年次教育」の改善や新たな体制・システムの構築が課題として挙げられている²⁾。

この流れは、初年次教育への注目が高まる中、平成 20 年の中教審答申「学士課程教育の構築に向けて」における「初年次における教育上の配慮」に関する枠組みの中で、「学習の動機付けや習慣形成に向けて、初年次教育の導入・充実をはかり、学士課程全体の中で適切に位置付ける」ことが明示的に大学に求められたことに始まる。

初年次教育(First Year Experience)とは、「高等学校や他大学からの円滑な移行を図り、学習及び人格的な成長に向け、大学での学問的・社会的な諸経験を成功させるべく、主に新生を対象に総合的につくられた教育プログラム」を指す。特にアメリカでは、主体性や意欲の乏しい学生への対応策として考案されたとされ、「その取組が中退を抑止する上で有効な役割を果たすとともに、その後の大学生活への適応度を既定」と言われている³⁾。

我が国においても、初年次教育への取り組みはさまざまな形で進められてきた。例えば、大学教育学会は専門の研究チームを編成し、平成 12 年前後からの研究成果を取りまとめた成果物を平成 18 年に出版、その研究成果が平成 20 年答申に結実した⁴⁾。平成 19 年には「初年次教育学会」が設立された。初年次教育に関わる日本での実践や研究実績の蓄積、実践的な教育内容や効果的な教育方法の開発や改善、初年次教育の教育効果の測定や理論的説明、初年次教育のもつ重要性の定着、国際的な初年次教育関係団体・学会との情報交換・交流の推進などがその目的であった。初年次教育に関わる実践や研究報告も年々増加しており、その数は平成 15 年の 4 件から平成 24 年の 83 件へと約 20 倍に増えている(ピークは平成 22 年の 119 件)^{注 1)}。

2. 初年次教育における「フレッシュマンキャンプ」というアプローチ

大学における「フレッシュマンキャンプ」は、

今般の「初年次教育」の議論以前より、古くから行なわれてきた大学初年次行事の一つである。例えば中部大学では、同大学の前身である中部工業短期大学の開学(昭和 37 年)に合わせて、第 1 回「フレッシュマン・キャンプ」を長野県上信越国立公園志賀高原で実施した。当時の活動目的は「体育活動の一環として、団体生活を通じて体育の意義を養うこと」であった。その目的は回を重ねるごとに、「学園内の対人間の親睦を図る」(昭和 39 年)、「大学生活をより豊かにする」(昭和 42 年)、「規律ある団体生活を身につけると同時に、教授、上級生、級友間のコミュニケーションを密にし、真の人間関係を保ち、交友を深めることにより、充実した大学生活を送る一つの礎とする」(昭和 44 年)などと変化し、その後のフレッシュマンキャンプの土台が築かれたことが報告されている⁵⁾。

また近年では、びわこ成蹊スポーツ大学が平成 15 年の開学以来、初年次教育の一環として、自己の成長、人間関係作り、地元の自然環境の理解・活用を目的としたフレッシュマンキャンプを実施している。このキャンプは冒険教育要素を取り入れた 3～4 泊の実習となっている。Bell (2006) によれば、アメリカをはじめとする諸外国では、特に人格形成と人間関係構築を目的とした初年次教育プログラムとして「野外・冒険教育的プログラム」が幅広く行なわれており、その効果として、参加学生の自己に係る概念の向上、好成績、退学率の低下、忍耐力の向上、友人関係の充実、卒業までの在学年数の短さ(早期修了・留年率の低下)などが報告されている⁶⁾。

この他、大学のフレッシュマンキャンプには、教学関係のガイダンスを組み込んだもの(成城大学)や医学生としての第一歩を歩き出すための「グループワーキング」を中心に据えたもの(東邦大学)、学科毎に異なるキャンプ企画を行なうもの(日本工業大学)、上級生(4～2 年生)が実行委員会を構成し実施するもの(専修大学人間科学部心理学科)、体育会が主催するもの(関西学院大学体育会)など、その枠組みや方法は多岐にわたる。

3. なぜ「フレッシュマンキャンプ」だったのか

本学科は平成 25 年 4 月 20 日～21 日の 1 泊 2 日、国立花山青少年自然の家にて「SIM フレッシュマンキャンプ 2013」を実施した。本学科がフレッシュマンキャンプを企画・実施するに至った経緯は以下の通りである。

本学科は学年定員 40 名、計 160 名の所帯の小さな学科である。平成 19 年に開設された本学科は現在、3 期約 120 名の卒業生を輩出し、今春には第 7 期生を迎え入れた。本学科では、「スポーツに関する様々な「情報」を有効に活用し、スポーツと人間の関係がより豊かになり社会に有意義なスポーツ文化を作り出せるよう、献身的に努力できる心身ともに健康な人材育成を目指し」（ディプロマポリシー）ている。

本学科の課題の一つは「留年率」の高さである。その詳細な数は本稿において直接的な意味を持たないので割愛するが、平成 24 年度卒業判定時において、本学 5 学科のうち本学科の留年率は他学科に対して比較的に高い数字を示している。もちろん、この数字はある年度のある一つの結果に過ぎないが、小さな所帯の中で、あるいは小さな所帯であるがゆえに、4 年間の学生生活において留年する学生がこれだけ存在することは、情報を扱う上でのヒューマンリ

レーションの重要性を掲げる本学科において、さまざまな「リレーション」の断絶が見え隠れするこの状況を、安易に看過することはできないと考えた。

そのような理由から、本学科では一つの小舟に乗り合わせた新入生が 4 年間で学び切るための仕掛けの一つとして「フレッシュマンキャンプ」を初年次教育の中に位置づけることを企図するに至った。

II. 「SIM フレッシュマンキャンプ 2013」の概要

1. コンセプト

本キャンプは、平成 25 年度新入生のクラス担任 2 名を中心に、本学科長をはじめとする学科担当教員の助言と協力を得ながら企画・実施することとなった。本キャンプのコンセプトは、学科会議等での議論を通じて以下のように規定された。

2. 実施概要

日程：平成 25 年 4 月 20 日（土）～21 日（日）
（1 泊 2 日）

場所：国立花山青少年自然の家（宮城県栗原市）
参加：仙台大学体育学部スポーツ情報マスメ

信念の伝達 (Principle)	SIM 学科やそこに関わる人が大切に考えていることは何かを、単なる言葉だけではなく共同生活の中でのあらゆる場面から総合的に伝える
強烈な体験の共有 (Experience)	人間は強烈な体験を共にした仲間と深い絆で結ばれる。また強烈な体験を通して学生生活における様々な予期せぬ出来事や状況を受け入れる度量（キャパシティ）を拓ける
縦横斜めのコミュニケーション (Communication)	クラスメイト相互（横）に知り合うだけではなく、今後における学科諸活動への積極的な参加を促す上で重要な繋がりである先輩との関係（縦）を築くとともに、学科生の教育課程及び卒論、就職等で深く関わることになる学科関係教員（学科会議構成メンバー）とのコミュニケーションを図る

図表 1 コンセプト

ディア学科1年生42名(3名欠席)

引率：阿部篤志，藤本晋也，山内亨（両日参加）
齋藤博，高成田享，高橋義夫（2日目のみ参加）

キャンプ・アシスタント：

スポーツ情報マスメディア学科3年生5名（男性3名，女性2名）

プログラム：

2日間のプログラム内容を【図表2】に示した。ワークショップを中心に据えた「体験を強調」する形式のキャンプが実施された。

また内容をより明瞭にイメージできるように【図表3】に写真を示している。

3. 実施上の考慮点

- 平成25年4月6日（土）に行なわれた入学式後の学科別懇談会において，新入生及び保護者に対してフレッシュマンキャンプに関する説明を行なった。
- 同懇談会には，フレッシュマンキャンプにキャンプ・アシスタントとして参加する上級生も出席し，新入生によるコミュニケーションゲームの中で最初の関係構築を図る設えとした。
- コンセプトの一つである「強烈的な体験の共有」の具現策として，プロジェクト・アドベンチャー（PA）を実施することとし，ハイエレメント（高難易度）の活動が実施可能なキャンプ地の選定，及びPA専門職員による指導体制の確立を図った。

Ⅲ. 実施結果及び評価

1. 事後アンケート調査

1) 概要

フレッシュマンキャンプの成果を評価するための事後アンケート調査を4月26日の導入演習において実施した。アンケートは学科学生45名中42名から回答を得た（回収率93%）。そのうち，フレッシュマンキャンプに参加した学生は40名であった。なお，アンケート調査内容は【図表4】のとおりである。

2) 結果及び考察

(1) 参加への期待と所感

【図表5】に示したとおり，参加学生（40人）の「88%」が「参加して良かった」と回答した。またフレッシュマンキャンプへ何らかの期待を持っていた学生（29人）の「93%」が「参加して良かった」と回答した。一方で，特に期待していたことがなかった学生（11人）においても「73%」が「参加して良かった」と評価した。

参加学生の「期待」は，入学式後の学科別懇談会での説明やリーフレットの配布，導入演習での実施に向けた話題等を通じて形成されたものと考えられる。アンケートの自由記述回答によれば，具体的には，「クラスメイトとの交流」「クラスを超えたコミュニケーション」「仲間との交流を通じた新たな刺激の獲得」「大学生活や履修登録に関する先輩との対話」「プロジェクト・アドベンチャーやワークショップへの参加」などがその内容であった。

これらのことから，今回のフレッシュマンキャンプでは，そのような期待を抱いていた学生のニーズに応えうるプログラムを提供できたと評価できる。また期待をしていなかった学生の約7割が「参加して良かった」と回答していることから，フレッシュマンキャンプが当該学生にとっても期待を超えた「前向きな体験」を得る機会となったと解釈できる。

総合的には，参加学生全体の88%が前向きに本キャンプを捉えたことは，フレッシュマンキャンプの実施目的において，最初の成果が得られたと言える。「参加して良かった」と回答した学生の具体的な所感としては，「友達ができた・増えたから」が大半を占め，その他には「様々な活動を通じて人それぞれの性格や個性を見出せたし，積極的に活動できた」「学科全体で協力することを学んだ」「今までにない情報や，今後の活動に目処がついた」「予想以上に気の合う仲間が増えたり，今まででは見たことのない素顔が見られた」「参加して，大学生活っていいなと思えるようになった」といった回答が得られた。

なお，期待をしていたことが「ない」と回答した学生（12人）の意見としては，「友達があ

初年次教育における「フレッシュマンキャンプ」の意義と課題

4月20日（土）

Time	Program
09:00	大学出発（本学マイクロバス及び中型バス2台に分乗）
10:30	現地到着・入所式【写真1】
11:00	オリエンテーション&アイスブレイクゲーム（9人の食卓）【写真2】
12:00	昼食（食堂）
13:30	プロジェクト・アドベンチャー＜1＞ 冒険の森にてアイスブレイクからローエLEMENT・プログラムへ【写真3】
17:00	タベの集い（本学学生が司会、国旗・所旗降納を担当）
17:30	夕食（食堂）
19:00	ワークショップ＜1＞ 履修登録研究：キャップ制のある中、どのように履修登録していくか。必修の抜け漏れはないか。先輩からの助言を得ながら、相互に確認してエラーがないように仕上げていく【写真4】
20:30	入浴・フリータイム
22:00	消灯

4月21日（日）

Time	Program
06:30	起床
07:00	朝の集い（雪のため、屋内プレイホールにて実施）
09:00	プロジェクト・アドベンチャー＜2＞ 雪のため冒険の森のハイエLEMENT（高所の綱渡りなど）が実施できず、屋内プログラムに切り替え。オリエンテーション室にてローエLEMENTのプログラムを行なった後、プレイホールに移動し、最後のプログラム「壁越え」に挑戦。参加学生全員が協力して壁を乗り越えた【写真5】
12:00	昼食（食堂）
13:30	ワークショップ＜2＞ 初日から二日目までのプログラムを振り返り、グループ毎にディスカッションした後、模造紙にまとめて全体に発表【写真6】
14:45	ワークショップ＜3＞ キークエスチョン（スポーツ情報を理解するための鍵となる質問）を持った学生は、各テーブルに分かれて座る教員のもとヘグループメンバーが分散してインタビューをしに行く、そこで対話した内容を元のグループに持ち帰り共有することで、学科関係教員が「大切にしていること」を全体で共有した
16:00	退所式
16:20	現地出発
18:30	大学到着・解散

※各写真は図表3を参照のこと

図表2 プログラム



【1】現地到着し広場で入所式。家職員の方から利用に関するオリエンテーション



【2】到着直後のアイスブレイクゲーム「9人の食卓」。クラスを超えてのコミュニケーション



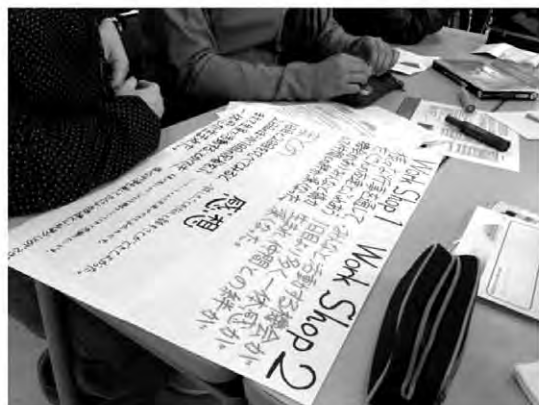
【3】冒険の森でプロジェクト・アドベンチャーのゲーム。協力して課題を達成していく



【4】初日の夜は、履修登録研究。先輩からの助言を得ながら、抜け漏れがないように相互に確認中



【5】雪のため屋内へ変更となったプロジェクト・アドベンチャー。知恵を出し合い、協力して高い壁を乗り越える



【6】振り返りのワークショップ。グループでディスカッションし、模造紙にまとめて全体で共有

図表3 フォトレポート

SIMフレッシュマンキャンプ2013に関するアンケート

このアンケートは、2013年4月20日（土）～21日（日）に国立花山青少年自然の家で行われた、スポーツ情報マスメディア学科主催「SIMフレッシュマンキャンプ2013」に関するものです。アンケートは、今回初めて企画・実施された本キャンプをきちんと検証し、今後に向けた改善の役に立つヒントを得ることを目的として実施されます。匿名方式で実施しますので、個人が特定されることはありません。率直な感想や意見を回答してください。よろしくご協力のほどお願いいたします。

【設問1】あなたは「フレッシュマンキャンプ」に参加しましたか。

はい ・ いいえ （いずれかに○印）
→ 「はい」と答えた人は、設問2、3、4、5、6に進んでください。
→ 「いいえ」と答えた人は、設問2、3、6に進んでください。

【設問2】スポーツ情報マスメディア学科はなぜ今回の「フレッシュマンキャンプ」を企画・実施したと思いますか。その意図について思うことを自由に書いてください。

【設問3】参加する前、「フレッシュマンキャンプ」に期待していたことはありましたか。

はい ・ いいえ （いずれかに○印）

その内容や理由について自由に書いてください（「はい」「いいえ」のいずれも）。

【設問4】参加した後、「フレッシュマンキャンプ」に参加して良かったと思いましたが。

はい ・ いいえ （いずれかに○印）

そう思う理由について自由に書いてください（「はい」「いいえ」のいずれも）。

図表4：事後アンケート調査用紙

初年次教育における「フレッシュマンキャンプ」の意義と課題

【設問5】2日間のプログラムの中で、最も印象に残っているイベントは何ですか。□に✓を入れてください。（多くて3つまで。）

- 1日目： □ ①プロジェクト・アドベンチャー<1>（冒険の森での活動） □ ②タペのついで
□ ③夕食 □ ④ワークショップ<1>（履修登録研究）
2日目： □ ⑤朝のついで □ ⑥朝食 □ ⑦プロジェクト・アドベンチャー<2>前半（オリエンテーション室での活動） □ ⑧プロジェクト・アドベンチャー<2>後半（プレイホールでの壁越え） □ ⑨昼食 □ ⑩ワークショップ<2>（振り返りとブレゼンテーション） □ ⑪ワークショップ<3>（学科教員へのインタビュ）

その理由を教えてください。

イベントの番号	印象に残っている理由

【設問6】「フレッシュマンキャンプ」を終えて1週間がたちましたが、参加前と比較して、学生生活の中で何か変化したことがありますか。

はい ・ いいえ （いずれかに○印）

「はい」答えた人はその内容について自由に書いてください。

【設問7】来年度の学科新入生に「フレッシュマンキャンプ」を薦めたいと思いますか。

はい ・ いいえ （いずれかに○印）

その理由について自由に書いてください（「はい」「いいえ」のいずれも）。

【設問8】その他、「フレッシュマンキャンプ」について書きたいことがあれば自由に書いてください。

設問は以上です。ご協力ありがとうございました。

まりいなくて、仲良くなれないと思っていたから」「お金がかかる」「大勢の人達と何かをするのが嫌い」といったものが挙げられおり、そのうちの数名は、「お金がかかっただけ。楽しみもあまりなかった。この企画はやって意味があったのか私には分からない」「せっかくの休日を無駄にした感じがあった」と回答した。

(2) 参加への期待と印象体験

本フレッシュマンキャンプは「11」のイベントからなる。本アンケートでは、参加学生に「最も印象に残っているイベント」について最大3つまで選択してもらった。その結果を【図表6】に整理した。

本キャンプに期待を寄せていた参加学生においては、2日目の午前中に実施した「プロジェクト・アドベンチャー3（壁越え）」を16人が選択し、11イベントの中で最も印象に残ったイベントであることが明らかとなった。これを選択した学生は、「学科内の絆が一番深まっ

た活動だったと思ったから」「皆で助け合いながら全員で越えることができたから」「皆で協力し、良い雰囲気の状態でも目標を達成できたから」「この時に『協力』という言葉が適していた」といった選択理由を述べた。次いで「プロジェクト・アドベンチャー2（室内ゲーム）」（8票）、「ワークショップ3（教員へのインタビュー）」（7票）などが多く選択された。

一方で、本キャンプに期待を寄せていなかった参加学生においては、「プロジェクト・アドベンチャー1（冒険の森）」及び「プロジェクト・アドベンチャー3（壁越え）」（ともに6票）が最も印象に残ったイベントであった。

11のイベントはいずれもフレッシュマンキャンプを構成する重要なイベントではあるが、主催者は特に「プロジェクト・アドベンチャー」や「ワークショップ」での参加学生の印象体験の獲得を企図し、計画されている。その観点からこの結果を考察すると、次のことが言える。

				【事後】 参加して良かった			
				はい		いいえ	
				35	88%	5	13%
				40	100%		
【事前】 期待していたことがある	はい	30	71%	27	90%	2	7%
	いいえ	12	29%	8	67%	3	25%
	合計	42	100%				

※ 事前と事後の合計数に差異があるのは、当日に2名の欠席があったためである。

図表5 フレッシュマンキャンプへの期待の有無と参加所感のクロス表

		最も印象に残っているイベント（最大3つまで選択）											合計
		1 PA1 (冒険の森)	2 タベの つどい	3 夕食	4 WS1 (履修登録 研究)	5 朝の つどい	6 朝食	7 PA2 (室内ゲー ム)	8 PA3 (壁越え)	9 昼食	10 WS2 (振り返り)	11 WS3 (教員への インタ ビュー)	
期待していた ことがある	はい	6 50%		7 78%	4 80%			8 89%	16 73%	3 60%	3 75%	7 78%	54 69%
	いいえ	6 50%		2 22%	1 20%	1 100%	2 100%	1 11%	6 27%	2 40%	1 25%	2 22%	24 31%
	合計	12	0	9	5	1	2	9	22	5	4	9	78
期待の有無における 各印象体験の占める 割合の差異（ポイント）		0	0	56	60	100	100	78	45	20	50	56	※差異が50pt を超えるイベ ントに網掛け
主催者が意図した 鍵となるイベント		✓			✓			✓	✓		✓	✓	
期待していたことがあった 学生に印象を残したイベント		✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	
期待していたことがなかった 学生に印象を残したイベント		✓				✓	✓		✓	✓			

図表6 フレッシュマンキャンプへの期待の有無と印象体験のクロス表

「プロジェクト・アドベンチャー（冒険の森でのゲームや壁越えなど）」は、期待の有無に関わらず、参加学生に広く前向きな印象体験を与えた。また、主催者が意図した鍵となるイベントのうち、「ワークショップ」は期待していたことがあった学生に、より深い印象を残した。さらに、学生にとって初めての自由な懇親の場であった「初日の夕食」は、期待していたことがあった学生に、より深い印象を残した。

これらのことから、「プロジェクト・アドベンチャー」という手法は参加学生に「強烈的な体験の共有」を与えるイベントとして、一定の成果が得られたと言える。一方で、参加学生のフレッシュマンキャンプへの「期待の有無」が、主催者が意図した鍵となるイベント（ワークショップ等）の成果に影響を与えた可能性は否定できない。フレッシュマンキャンプに期待することができない要因に対して事前の対策を講じ、出来る限り全員がフレッシュマンキャンプへの目的意識と期待を持って参加することができるように導くことの必要性が示唆される。また、「食事」が参加学生に一定の印象を与えていることから、共同生活における「食事」という場の果たす役割を再認識し、プログラムの中で明確に位置づけることの意義を確認した

（3）学生生活における変化

本キャンプへ参加した後、「学生生活における変化はあったか」との問いに、33人（83%）の参加学生が「あり」と回答した。その内容として、「堅苦しい雰囲気なくなった」「友人が増えたことで、多くの情報が入手できている」「自分をさらけ出せるようになった」「授業に参加する意欲が変わった」「知識が増えた」といった意見が挙げられた。

（4）後輩への推薦

「来年度の新入生にフレッシュマンキャンプを薦めたいか」との問いに、38人（91%）が「はい」と回答した。その内容として、「友達が増えるから」「最初は面倒くさいが、終わってみるとクラスが良い感じになっているから」「大学生活で有利になると思うから」「皆との交流

が深まるから」「大学生活で有利になるから」「参加すると何かが変わるから」といった意見が挙げられた。

（5）自由意見

自由回答欄には、「もう少しプロジェクト・アドベンチャーの時間がほしかった」「スポーツをするのが、仲良くなる近道だと思う」「もう少し早くキャンプをやることを伝えてほしかった」「もう少し早くフレッシュマンキャンプを実施すれば良い」「できれば平日にやってほしかった」「2泊3日でも良いと思う」といった意見が寄せられた。

開催時期については、入学前あるいは4月の中旬前に実施できないかという議論を行ってきたが、今後も検討を継続する必要がある。イベントの内容については、今回は季節外れの大雪に見舞われ、当初予定していた野外のハイエレメントプログラムが実施できなかったため、予備として想定していた室内でのプログラムに変更となった。「強烈的な体験の共有」という目的においては、今後もそのイベントの継続的な実施が考えられるが、宿泊日数と合わせて、今後のプログラムの在り方を検討したい。

2. キャンプ・アシスタントによる振り返り

本キャンプでは、本学科上級生とのコミュニケーションの促進とネットワークの構築を目的として、学科3年生5名がキャンプ・アシスタントとして参加した。キャンプ・アシスタントは単に教員の指示のもとプログラムを補佐するだけではなく、主体的にプログラムや参加学生と関われるように役割を決定した。彼らは主に、バスの添乗と活動の進行、ワークショップの企画・運営、履修登録研究への助言、本キャンプの記録・撮影等にたずさわった。新入生が先輩の主体的な行動から学ぶことを企図した。特に、うまく行かないことや想定外のことに直面して困惑しながらも、自分たちで解決して目的に向けた取り組みを遂行する先輩の姿は、新入生にとって重要な「活きた教材」であった。そこから本学科が大切にしている学科学生の学びの形を伝えた。また当然ながら、この過程は3年生

自身の学びの機会にもなっている。

キャンプ・アシスタントの5名には、事後にレポートを課した。その内容は「A. 参加者の変化について」「B. キャンプ・アシスタントとしてどのような役割を果たしたと考えるか」「C. 準備も含めた自身の学び・気づき・変化について」「D. 今後へのアイディア」であった。

参加学生とほぼ年齢は変わらず、その上で既に学科活動を通じて多くの経験を積み重ねてきている彼らの言葉は、筆者ら教員では振り返ることのできない視点からフレッシュマンキャンプの意義と課題をあぶり出している。本来は全文を掲載して報告したいが紙幅に限りがあるので、本稿ではB及びCについて報告することとしたい。

1) キャンプ・アシスタントとしてどのような役割を果たしたと考えるか

(1) 「aさん」

＜キーワード＞協力、先頭、視野

キャンプ・アシスタントは男女で5人、3年生とはいえども意見交わしたりするようになったのは2年生になってからです。今回、ワークショップをキャンプ・アシスタントが任せられ、事前に何度か集まり話し合い前日の夜中まで試行錯誤を繰り返して当日を迎えました。ワークショップを任せられたということは、すべてそのプログラム中は私たち5人が「先頭」にたち進んでいかなければならない状況のなか、5人それぞれが役割を見つけ「協力」して行動できたのではないかと思います。

自己満足では終わらせることはできないのか、いかに分かりやすく1年生に伝えられるのか、学んでもらえるのか、プログラムが終わるまで不安で心配で仕方がありませんでした。1年生を全員平等に「見る」こと、接すること、サポートすることを必ず頭において行動できたのではないかと思います。

1年生にとって、私たちが考えたプログラムが今はどのような意味があるのかは分からないと思うが、これから勉強していくうちに理解してほしいです。

(2) 「bさん」

＜キーワード＞仲介人、仲間、アドバイス

今回のキャンプでは、1年生よりもたった2つしか変わらない私たちを受け入れてくれるのか、そして何かできることはあるのか不安に思い、いろいろなことを考えた。私たちがまだ1年生で4月のときは仲間に先生に警戒心を持っていた。もしかしたら同じような人がいるかもしれないと思ったので、学生と学生、先生と学生の間に入って「仲介人」として少しでもコミュニケーションをとることができればと思い心掛けた。そして、2日間一緒に生活をするわけなので、私たち自身が1年生の「仲間」になることも重要だと思い、ワークショップでは一緒に考えるときは考えるように意識し、少しでも中に入ることができるようにしてみた。そして、3年生という立場もあるので2年間の大学生活を思い出しながら充実した大学生活を送れるようにと知っている知識は伝えようと努力した。そして、1年生と話してみると、もうすでにいろいろなことを考えている人が何人かいて、それを実行できるように背中を押すことができたらしいと思った。

(3) 「cさん」

キャンプ・アシスタントとして自分が果たした役割は、新入生に対して積極的にコミュニケーションを図る点、次に答えを与えずにヒントを教える点、そして全体に目を向けて回りを見る点である。

私自身もまだ新入生がどういう人たちなのか全然把握できていなかった部分があり、新入生自身もお互いに皆のことを理解できていない部分があった。その点を含めて、こちらから仕掛けてお互いに仲良くなろうと思い、新入生とコミュニケーションを図るようにした。その結果、新入生達からも名前と呼ばれるようになり、私自身としても新入生に名前を覚えてもらい大変嬉しいものである。

そして、最初から答えを教えるのでは新入生自身の成長につながらないと思い、しっかりと答えを考えさせるようなヒントを新入生たちに与えた。

最後の役割は、全体を見てもまだなじめていない学生がいたりしたので、こちらからなじめるような環境を作るなどの工夫をした。

(4) 「dさん」

○パイプ役

今回の第一目標は、新入生のつながりを強化することであったため、コミュニケーションをより密にとるために、学生と学生の間に立ち、交流をつなげるための橋渡しをする「パイプ役」として、多くの新入生と言葉を交わした。

○上級生

履修登録の際はもとより、今後の大学生活や日常生活などあらゆる面において、上級生として、今までの経験を踏まえたアドバイスを与えた。また同時に、どのようなことでも気軽に先輩に話しかけることができるような雰囲気作りにも努めた。

○学生

上級生という立場を捨て、同じ大学・学科の学生として、ローエレメントやハイエレメントなどの活動に加え、自由時間などでは、同じ目線・立場で新入生と一緒にふれあい、つながりを築くことができた。

(5) 「eさん」

<キーワード>中間、補助、手本

今回はキャンプ・アシスタントで参加させてもらい、最初に先生からキャンプの内容を聞いた時から考えていた一番の役割は学生と学生の横のつながりを作るための「中間」としての役割であり、個人的に私は後輩などとコミュニケーションを取ることは比較的得意だと考えており、そこから「補助」できると考えていた。実際にキャンプを通じて、薄いものかもしれないが、1年生とは比較的コミュニケーションをとることができた。一人ひとりと話していくわけではなく、一人と話しながら他の学生も話に混ぜて、そこから学生だけで話をさせたりなど、横のつながりを作ることに貢献できたのではないかと考える。

また、キャンプ・アシスタントとして苦手ながら補助として役割を遂行できた。そして、プ

ログラムや休憩時間などを通して、1年生の身近にある「手本」として、アドバイスや注意を心がけてキャンプに参加することができた。

2) 準備も含めた自身の学び・気づき・変化について

(1) 「aさん」

事前準備中、ワークショップの内容は決まったが、必要な資料、使う物、部屋の構成など、なかなか自分では良いアイデアを出すことができなく、周りに助けてもらってばかりでした。事前準備で特にbさんにたくさんの負担をかけてしまった分、当日は積極的に動こうと決めていました。先頭に立つ私たちが迷っている姿や、頼りない姿を見せることはよくないなと思い、いつもより先々を考え行動できたのではないかと思います。

私はいつも自分の時間を優先してしまいがちですが、今回のフレッシュマンキャンプを通して、参加者のために自分の時間を割いてまで事前準備を入念にする大切さを改めて感じました。また、伝える難しさというものを実感しました。もっと周りを見て、分かりやすく伝えられるようにならなければいけないと感じました。

(2) 「bさん」

1年生の頃から北海道、長岡、山形など様々な場所に行き、学科の手伝いをさせてもらっているが、小学生と一緒に先生たちのプログラムを聞いていると私たちスタッフのためになる話も多く、たくさんの学びや気づき、発見があり、印象に残った言葉はいつまでも覚えているものだ。だから、私たちはまだまだ未熟だけれど、何か1年生にも感じてもらえるものがあればとワークショップの準備をした。だが、実際に内容を決めるときもワークシートを作るときもなかなかアイデアがまとまらず、ワークシートでは人に見せるものを作るというのは難しいと改めて感じた。キャンプ当日のワークショップも突然のことに対応できず、自分の伝えたいことが伝わらなかっただろうと思う。また、準備をしっかりとつもりでも、実際やってみると

穴が開いた部分がたくさんあり、その場その場でなんとかしのぐ形になってしまったので、最終確認をもっとすべきだったと感じた。

落ち着いて柔軟に対応できる力、自分の思いをしっかりとまとめて伝える力、これらを身に着けることが今後の課題だと感じた。

(3) 「cさん」

キャンプ開催する前にもっと準備をしっかりとっておけば、もっと良いものになっていたのではないかと感じた。私自身、キャンプ・アシスタント間で行われたミーティングになかなか参加できず、遅れをとっていた部分があった。そのため、自分が担当するプログラムの内容をなかなか理解できずにキャンプを迎えてしまったのが反省点であり、改めて「準備」というものは大事だと感じた。準備不足が露呈したのが「ワークショップ3」の時である。司会進行がうまくいかずに足手まといになっていた。今後の為にもこの経験をしっかりと活かさなければいけないと感じた。

(4) 「dさん」

コミュニケーションを図ることは容易なことではないが、様々な活動を通して、共に協力をする、言葉を交わすことで、目には見えない心のコミュニケーションをとることが可能であるという新たな発見ができた。

また、数人のコミュニティで交流を密に図っていくことももちろん悪いことではないが、できるだけ多くの人とコミュニケーションをとることによって、たとえそこで密な交流が図れなかったとしても、それをきっかけに新たなつながりや交流が生まれていくのではないかと思った。

私自身としても、ワークショップなどで学生に交流の場を提供することによって、そこに生まれた新たなつながりやふれあいの輪ができる喜びを共に味わえることに気づくことができた。

(5) 「eさん」

まず、自分の長所と短所を再認識することが

できた。私の長所は1年生など後輩とのコミュニケーションや、話しかけやすい先輩としての態度や雰囲気作りであり、今回のキャンプでも多くの学生とコミュニケーションを取ることができた。また、アシストというより「手助け」が得意だと実感できた。

短所は人前にでた時の「アガリ症」と「仕切ること」である。やはり人前で何かをするというよりは、裏方や学生と近い立場でのアドバイスなどのほうが得意だと感じる。このこともあり、自分の課題に気づくことができた。

そして、Work Shopを考える際に、先生の名前を覚えさせながら学科についてのことも考えさせるなど、仲間の意見がとても参考になり、学ぶべき点が多かった。

3. 参加教員による振り返り

主に本学科を担当する8名の教員のうち、6名が本キャンプに参加した。最後に、現地で学生たちの活動の様子を教育者の立場から観察し、またワークショップを通じて初めて新入生と触れ合った教員からのレビューの要約を以下にまとめる。

1) 教員A

わずか半日だけの短時間参加だったが、新入生と間近で会話する機会に恵まれ、有意義だった。合流前にある程度予想はしていましたが、プロジェクト・アドベンチャー2の「壁のぼり」の中で、授業などで見せるのとは違う学生の姿を目の当たりにすることができ、今後の参考になりそうだ。

悪天候で断念せざるを得なかった野外での活動だったら、もっと別の面を見ることができたかもしれない。ワークショップで、少人数ながらも、直接に学生から大学生活への意欲や将来の進路について話を聞くことができたのは良かったが、ワークショップの狙いと仕掛けをもう少し詳しく事前レクチャーしてくれていたなら、より効率的に進められたのにも思った。アシスタントの上級生の奮闘ぶりには拍手を送りたい。

2) 教員B

フレッシュマンキャンプは入学間もない学生に1泊2日の共同生活を通して大学生としての自覚を持って貰おうと企画したものだが、いくつかの成果と今後の教育に必要な要素が見つかったように思う。

まず成果としては、42人の参加学生が複数のイベントやワークショップを通し、互いの名前と顔を覚え早くも仲間として協力の必要性や連帯感を感じ合い、助け合う姿を確認した。また高度（危険）な作業ほどコミュニケーションと情報の共有、助け合いが必要なことも体験を通して理解してもらえたと思う。

キャンプが始まる前は仲間に上手く溶け込めるか心配した学生も居たが、徐々に溶け込み終了時点では楽しそうに活動する姿に安心もした。逆に当初、仲間に入って活動していた学生が最終日には上手く馴染めず無口になっていく姿も観察し、今後の注意要素を我々に知らせてくれる場面もあった。

キャンプの効果を実感できた反面、情報の活かし方や考え方に心配な面も垣間見た。一つは「情報」への考え方と接し方、まとめ方である。多くの参加学生が与えられた情報だけで満足してしまっている。「なぜ」「他の選択肢は」「結果から得た情報は」など疑問を持って情報を追い求めている。また一つの作業が始まると、そこからは新たな発想をせずにその作業を続ける様子も見られた。

情報を学ぶ学科学生としてターゲットに対し様々な視点を獲得し、状況を変える発想やチャレンジする姿勢を育み、如何に情報の幅と奥行きを獲得していくかといった学びの課題を改めて確認したように思う。勿論いずれも今後4年間をかけ学生に学んでもらうテーマであると感じている。

3) 教員C

2日目のお昼前からの参加だったので1年生の具体的な様子は分からなかった。しかし、1年生とは講義でそれまで二度顔を合わせているがその時より、生き生きとして笑顔が見られたのが印象的だった。多分、前日から一緒に

行動していたことがそうさせていたのだと思う。また、何よりも強く感じたのは3年生がしっかりと頼もしく見えたことだった。なにはともあれ、今回のイベントは有意義だったと感じる。

4) 教員D

クラスや学年の一体感をつくるという点で、フレッシュマンキャンプは大きな成果があったと思う。私は2年生のクラスを持っているが、すでにこのキャンプの情報は流れていて、「自分たちもやりたかった」という意見を多くの学生から言われた。

少子化で育ったいまの学生に苦手なのは、共同で作業をすることで、それを通じて培われる他人に対する思いやり、それぞれの役割分担を考えて自分の役割を見つけること、などが弱い。だから、こういうキャンプは、苦手な部分を補うことができると思う。

ロープによる壁登りなどは集団での助け合いを体で覚える意味があると思うし、ワークショップでの活動は、知的な分野での協力精神を高める意味があると思う。ワークショップは、すこしもたついた部分もあったので、次回からは事前の準備などで、改善の余地があると思う。もちろん、もたつきも含めて失敗は大事だと思うが、ワークショップの中身で成果を高めるのも大事だと思う。

IV. 結語

本稿は、初年次教育における「フレッシュマンキャンプ」の一実践事例として、その意義と課題について検討した。初めての試みであったが、初年度としては良き一歩目を踏み出すことができたと感じている。

プロジェクト・アドベンチャー（PA）の導入により、専門スタッフのコーディネートのもと、学生相互の協力や協働を通じた多様なコミュニケーションが図られ、二日間で「縦横斜め」の結束を築くことができた。最後の「壁越え」では、最終的に参加学生全員が協力して壁を越えることができ、難易度の高い課題に協力

して挑み、それを解決する過程を学科全体で共有した。このことは、今後の初年次教育を進めていく上で一つの大きな礎になるのではないかと期待している。

ワークショップでは、学科教員へのインタビュー形式を導入することで、本学科領域に関わる重要な観点や考え方、価値観等を「一方的」ではない方法論を用いて効果的に伝達することができた。

2日間の共同生活を通して、学科学生の特徴(特長)を把握できた。特に、彼ら自身がどこまで自ら挑戦でき、どこからサポートが必要になるか、2日間のプログラムの観察を通して、その境目をみることができたことは有意義であった。

まずはここにその足跡を記し留めるとともに、このファーストステップを次の改善と発展に繋げていくことが求められている。特に、単に一つの独立した「キャンプ」ではなく、「学士課程全体の中で適切に位置付ける」視点を失ってはならないだろう。その先に、どんな環境でも「答えのない問題」に最善解を導くことができる力が育まれることを見据えながら、

り、実施の了解をいただいた本学関係各位、そして休日にも関わらず遠方までバスの送迎をお手伝いいただいた管理課職員の皆様にも、心から感謝申し上げます。

文 献

- 1) 中央教育審議会(2013)第2期教育振興基本計画について(答申)
- 2) 中央教育審議会(2012)新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～(答申)
- 3) 中央教育審議会(2008)学士課程教育の構築に向けて(答申)
- 4) 太田弘一(2010)初年次教育の意義と課題。教養と教育。10:41-55
- 5) 池田隆二(2002)本学におけるフレッシュマン・キャンプの草創期 ― その意義と経過 ―。中部大学教育研究。2:225-235
- 6) Bell, B. (2006) Wilderness Orientation : Exploring the Relationship between College Preorientation Programs and Social Support. Journal of Experiential Education, 29 (2), 145-167.

注 記

(2013 年 5 月 31 日受付)
(2013 年 7 月 18 日受理)

注) NII 論文情報ナビゲータ「CiNii」<http://ci.nii.ac.jp/>において、検索ワード「初年次教育」で検索を行ない出版年毎に整理すると、平成15年の4件を皮切りに、10件(H16)、35件(H17)、24件(H18)、48件(H19)、68件(H20)、89件(H21)、119件(H22)、85件(H23)、83件(H24)と推移している(平成25年5月30日に検索実施)。

謝 辞

「SIM フレッシュマンキャンプ2013」の企画・実施においては、本学で既に先駆的に同様の取り組みを進めている体育学科スポーツマネジメントコースの先生方から示唆に富む情報や助言をいただきました。誠にありがとうございました。

また、学科としての新たな試みを寛容に見守